
SMI-Tagung vom 17. November 2018

Programm

Kurzbeschreibung der Referate

Kurzinput zum LernFilm Festival

Andreas Hieber, Leiter Bereich Schulen, LerNetz AG

Das LernFilm Festival richtet sich an Schulklassen und inspirierte Einzelkämpfer aller Schulstufen. Jedes Jahr werden die besten Filmbeiträge von Schülern und Schülerinnen sowie von Studierenden an Hochschulen am Festival gezeigt und prämiert.

von Online-Communities und bunten Käfern

Sabine Wieluch, Studienlotsin Informatik Universität Ulm, bleeptrack.de

Millennials essen nicht nur gerne Avocados, sie leben auch im Internet. Sabine Wieluch gibt Einblicke in ihr (Online-)Leben als klassischer "digital native". Sie zeigt dabei auf, wie sie schon als junges Mädchen das Internet nutzte um die Dinge zu lernen, die ihr sonst niemand in ihrer Umgebung beibringen konnte. Egal ob historische Handarbeitstechniken, Programmieren oder ausgefallene Instrumente, Online-Communities bilden für jeden die Möglichkeit sowohl zu lernen als auch zu lehren.

Kurzbeschreibung der Workshops

Workshop 1a und 1b

sCHoolmaps.ch - Anwendungskompetenzen konkret

Lorenz Möschler, Wissenschaftlicher Mitarbeiter, PH FHNW

In diesem Workshop erhalten sie einen Einblick in den Kartenviewer des Bundes unter map.geo.admin.ch. Sie lernen das Projekt sCHoolmaps kennen, in welchem Lehrpersonen gemeinsam mit Experten von Swisstopo Unterrichtsideen mit dem Kartenviewer entwickeln und erproben. Zudem erfahren sie anhand konkreter Unterrichtsideen Möglichkeiten, wie ihre Schülerinnen und Schüler die Anwendungskompetenzen Medien und Informatik im Fachunterricht erarbeiten können.

Hinweis: Bitte eigenes Arbeitsgerät mitnehmen.

Zielpublikum: Zyklus 2 und 3, aber auch alle übrigen Interessierten

Workshop 2a und 2b

Das Mittelalter multimedial entdecken - Bilder mit Hotspots anreichern

Pascal Piller, Institut für Weiterbildung und Medienbildung PHBern

Basierend auf den fünf Szenen „Burg, Kloster, Dorf, Bauernhaus und Stadt“ wurde ein multimediales Online-Angebot entwickelt, damit Schülerinnen und Schüler selbstständig in die dargestellten Lebenswelten der mittelalterlichen Bevölkerung aus dem schweizerischen Mittelland eintauchen können. Eine „Erzählstimme“ kommentiert ausgewählte Sujets. Mit dem passenden Geräuschhintergrund werden Spielszenen und ihre Dialoge so lebendig, dass man sich für Momente in den mittelalterlichen Alltag versetzt glaubt.

Im Workshop kann in das digitale Lernangebot ausprobiert werden. Alternativ wird gezeigt, wie mit H5P eigene Bilder mit multimedialen Inhalten angereichert werden können.

Hinweis: Bitte Laptop und Kopfhörer mitnehmen.

Zielpublikum: Zyklus 2, aber auch alle übrigen Interessierten

Workshop 3a und 3b

Micro:Bit zauberhaft vorgestellt

Wilhelm Knoche, Zauberwilli, mail@zauberwilli.de

Nico Steinbach, Institut für Weiterbildung und Medienbildung PHBern

Der Zauberwilli und sein Assistent Nico haben sich mit kreativen Zugängen beschäftigt, sich einem Computer als Mensch mitzuteilen und ihn für eigene Ideen zu nutzen: Programmierung. Im Workshop werden sie ihre Erfahrungen sowie den Kleincomputer Micro:Bit anhand einer Geschichte im Zaubergewand vorstellen.

Wie eignet sich der Micro:Bit für den Unterricht? Können Zaubertricks programmiert werden?

Im Anschluss können die Teilnehmenden ihren Erstkontakt mit dem Micro:Bit anhand eines Zaubertricks für das Schulumfeld ausprobieren und sich für den eigenen Unterricht inspirieren lassen.

Hinweis: Bitte eigenes Arbeitsgerät mitnehmen.

Zielpublikum: Zyklus 1 und 2, aber auch für alle übrigen Interessierten

Workshop 4a und 4b

Programmierunterricht leicht gemacht mit Scratch und CS First

Dr. Matthias Stürmer, Leiter Forschungsstelle Digitale Nachhaltigkeit der Universität Bern

Angela Keller, Informatikstudentin und Softwareentwicklerin, Forschungsstelle Digitale Nachhaltigkeit

Programmieren ist eine wichtige Grundkompetenz für die digitale Zukunft. So sieht auch der neue Lehrplan 21 vor, dass Kinder und Jugendliche bereits in der Volksschule lernen, wie Computer-Programme funktionieren und verstehen, was Algorithmen sind.

Mit der visuellen Programmiersprache Scratch können diese Fähigkeiten auf spielerische Art erlernt und lustige Spiele, mathematische Aufgaben, Simulationen und viele weitere kreative Programme geschaffen werden. Scratch in Kombination mit der von Google lancierten Plattform CS (Computer Science) First lässt sich gut mit dem Lehrplan 21 verbinden, da nach unserer Einschätzung rund 60% der geforderten Informatik-Kompetenzen abgedeckt werden. Im Workshop wird die Anwendung von CS First sowohl aus Perspektive der Schüler als auch in der Rolle der Lehrperson vorgestellt.

Zielpublikum: Zyklus 2 und 3, aber auch für alle übrigen Interessierten

Workshop 5a und 5b

Die "neue" Rolle des SMI's in der Praxis

Christoph Schluchter, SMI und Primarlehrperson an den Schulen Sigriswil (300 Geräte 1:1)

Samuel Jäggi, SMI Schule Konolfingen, LP Medien & Informatik 7. Klassen, Institut für Weiterbildung und Medienbildung PHBern

Das neue Pflichtenheft und die somit neue Rolle des SMI's ist seit diesem Frühjahr in Kraft. Seit Jahren angestrebtes Ziel: Verringern des technischen Supportes für die SMI dafür mehr pädagogische Unterstützung der Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler.

Und wie sieht das nun in der Praxis aus? Christoph und Samuel erzählen von ihren Erfahrungen und fördern im Anschluss einen gemeinsamer Austausch über Prozesse speziell vor, in und kurz nach den Sommerferien, sowie Abläufen über das ganze Schuljahr, wie zum Beispiel Budgetplanung, Einkauf von Hardware, schlankes Ticketsystem.

Zielpublikum: SMI's von kleinen bis mittelgrossen und v.a. autonomen Schulen

Workshop 6a und 6b

LernFilm mit der Klasse herstellen – vom Drehbuch zum Film

Tim Leu, Mediendidaktiker und -gestalter, LerNetz AG

LernFilme können ganz einfach und ohne viel medientechnisches Knowhow im Unterricht produziert werden. In diesem Workshop werden die didaktischen Einsatzmöglichkeiten und Gestaltungstechniken aufgezeigt, sowie zahlreiche Tipps mitgegeben. Für die erste Erfahrung werden in Kürze mit dem eigenen Gerät LernFilme umgesetzt.

Hinweis: Bitte eigenes Smartphone oder Tablet mitnehmen.

Zielpublikum: Lehrpersonen Zyklus 2 und 3, aber auch für alle übrigen Interessierten

Workshop 7a und 7b

Mediencoaches

Monika Jufer, Institut für Weiterbildung und Medienbildung PHBern

Die Erziehungsdirektion empfiehlt die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in der Nutzung von Geräten, Software, Internet und Social Media Diensten zu nutzen. Entstanden ist daraus das Projekt Mediencoaches der Schulinformatik. In diesem Workshop erhalten Sie Einblick ins Projekt selber und wie es aktuell an einer Schule im Zyklus 3 umgesetzt wird.

Hinweis: Bitte eigenes Gerät mitnehmen.

Zielpublikum: Lehrpersonen Zyklus 2 und 3, aber auch für alle übrigen Interessierten
